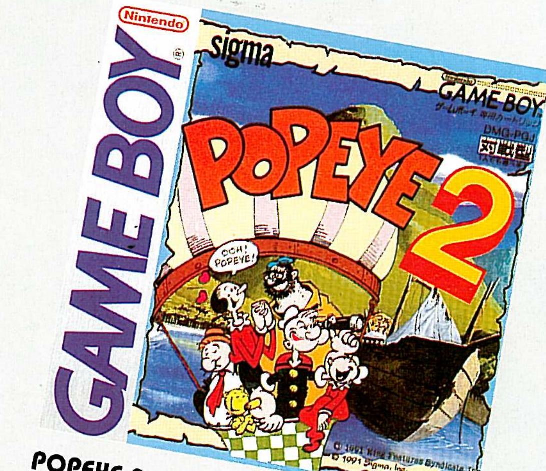


Nº 16 · 1993
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
POSTER DOBLE DE: PRINCE OF PERSIA Y THE LEGEND OF ZELDA
THE LEGEND OF ZELDA®
LA AVENTURA MAS APOTEOSICA DE LA HISTORIA
MEGA DRIVE
HOLY COW!
HOME ALONE
SEGA
HOME ALONE KEVIN NO ESTA SOLO
Y MAS NOVEDADES:
JOHN MADDEN 93
DRAGON´S LAIR
HOLE IN ONE
8 414090 101943 00016
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



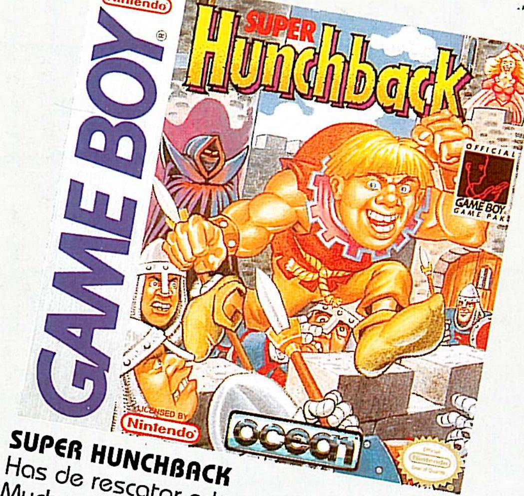
NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!



SUPER MARIO LAND 2

Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario.

Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.

Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.

La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

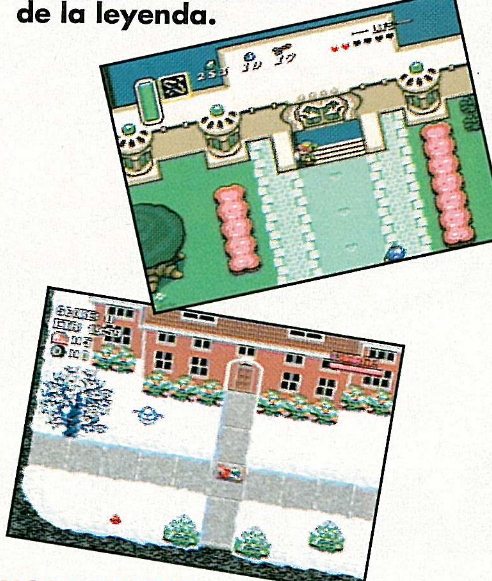
SUMARIO

Año 2 Número 16

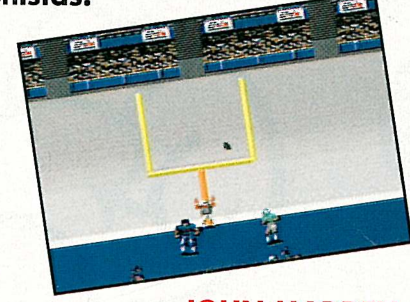


Secciones

THE LEGEND OF ZELDA Pág. 8
Una aventura a la medida de los amantes de la leyenda.



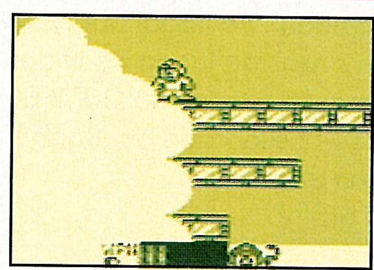
HOME ALONE
Las travesuras de Kevin son las protagonistas. Pág. 16



JOHN MADDEN 93
Pág. 28 Deporte y diversión unidos en un solo juego.



DRAGON´S LAIR Pág. 32
El más alucinante desafío para tu imaginación y destreza consolera.



MEGAMAN II Pág. 36
Un héroe legendario para tus horas de ocio portátil.

Como andaréis locos de contentos por la gran cantidad de regalos que habéis recibido durante estas apetecibles vacaciones, nosotros, una semana más, os damos el regalo de nuestro cariño e interés de hacer una revista que os guste.
Para éste número, arrancamos con "The Legend Of Zelda" un clásico de las consolas que ha entrado en el mundo de los dieciséis bits con fuerza. Kevin también intentará hacer un montón de travesuras para que te diviertas a tope. Las criaturas verdes, más conocidas como Lemming siguen dando guerra mientras que Godzilla no para de "machacarse" monstruo tras monstruo.
Deportivamente, "John Madden 93" será el ejemplo a seguir, limpio y jugable. "Dragon´s Lair", "Megaman II", "Hole in One", "SpeedBall 2" y cantidad de juegos más están esperándote para disfrutar,¿a qué esperas? Bye...

¡ATENCION!

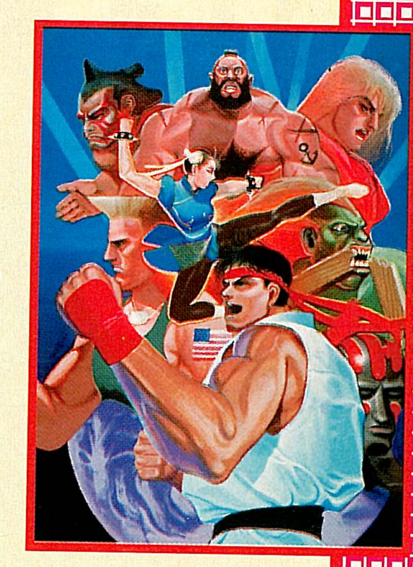
Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: IGLESIAS S.A. Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain II, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

STREET FIGHTER II

Y SUS CIFRAS



Parece que el fenómeno que azotaba los salones recreativos de España con "Street Fighter II" ha pasado definitivamente a las consolas y, en su defecto, hasta todas las casas de los usuarios de Super Nintendo.

Tales han sido los fanatismos que se han desatado que podemos adelantaros algunas cifras para que os hagáis una idea. Desde el pasado 26 de Octubre (fecha en la que se puso a la venta el cartucho) se llevan vendidas un total de 115.000 unidades, de las cuales 78.000 corresponden al "pack" (Consola+ Super Mario World+ Street Fighter II) y el resto, 37.000, a la venta libre de éste.

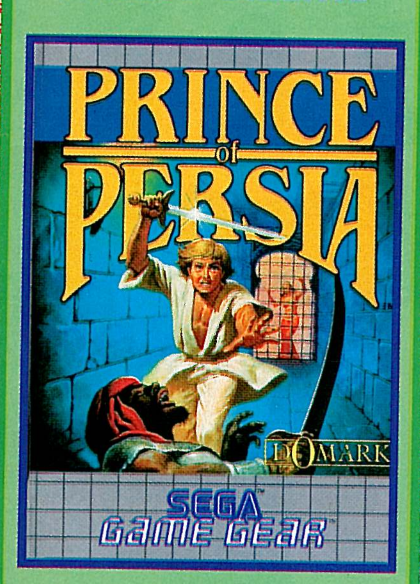
Es decir, que en tan sólo dos meses, nuestros ocho luchadores se han hecho con un "huequecito" más que considerable en el mundillo consolero.

¡Y esto no es más que el principio!

PRINCE OF PERSIA

(GAME GEAR - DOMARK/SEGA)

AVENTURAS EN EL LEJANO ORIENTE



Superadas ya las andanzas de este curtido personaje para Master System y a la espera de que lleguen otras tantas para Game Boy y Super Nintendo, Domark ha decidido, mientras tanto, deleitarnos con una super-versión para Game Gear que traerá por la calle de la amargura a los fanáticos de este juego.

Como en las anteriores versiones, nuestro aprendiz de héroe tendrá que salvar de las garras de un malvado visir a su amada princesa antes de que el último grano de arena caiga. No os impacienteis consolegas...

RISKY WOODS

(MEGA DRIVE - ELECTRONIC ARTS/SEGA)

EL PRIMER CARTUCHO ESPAÑOL PARA UNA CONSOLA



Tras esperar durante demasiado tiempo, por fin podemos afirmar que "Risky Woods" está entre nosotros. El primer cartucho para una consola conocida, diseñado enteramente en tierras Hispánicas y que no hace sino abrir la puerta a otros títulos que están a la espera de poder ver la luz.

Una sensacional noticia que ha de alegrar a todos los seres humanos que posean una consola Mega Drive y que no quieran morir en el intento.

¡Ah! por cierto, echadle la culpa a Dinamic y Zeus que han sido los culpables de este super-cartucho...



NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. +I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendid

Unitros

MAS GRANDE
DRIVE

MEGA PACK



24.690 PTS. + I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.
MEGA DRIVE brilla a lo grande.

la del Mundo



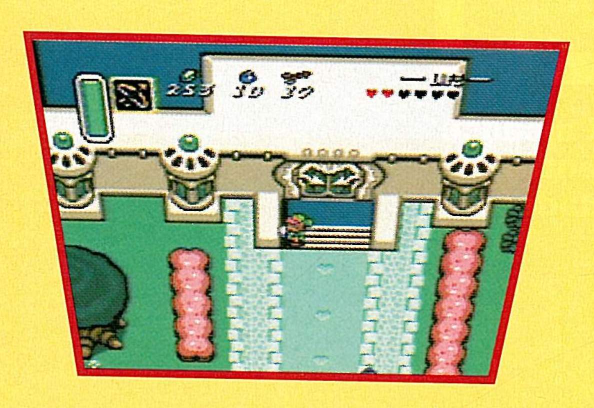
PASARELA :
THE LEGEND OF ZELDA
CONSOLA : SUPER NINTENDO.
DISTRIBUIDOR: ERBE.
COMPAÑIA : ELITE.
JUGADORES : 1 ó 2.
VIDAS : 3. FASES : 22.

THE LEGEND OF ZELDA



Las leyendas que corrían por el reino de Hyrule eran tan variadas como sus habitantes y desde la llegada del poder oscuro del Mago se tornaron en realidad hasta que una noche...

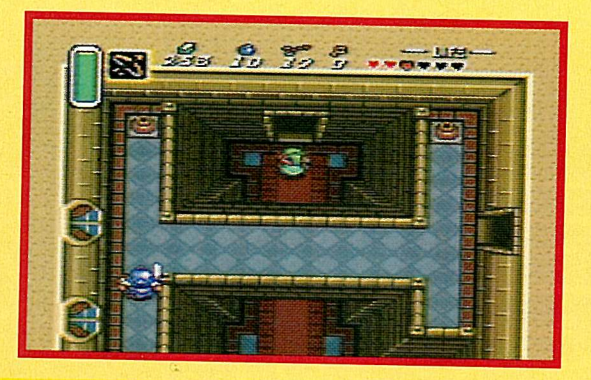
¡¡ IMPRESIONANTE!!



ERASE UNA VEZ...

Desde la creación del mundo de Hyrule, múltiples han sido los intentos del reino del mal por hacerse con sus dominios.

Ya las guerras Carcelarias obligaron a tener que enfrentarse contra el malvado Ganon que, poseedor de la Trifuerza, atrajo hasta sus dominios a muchos hombres codiciosos de corazón oscuro. En aquella primera afrenta, las fuerzas del bien pudieron detener el embate de las hordas malignas cerrando la puerta que intentaba cruzar Ganon hasta el mundo de Hyrule.

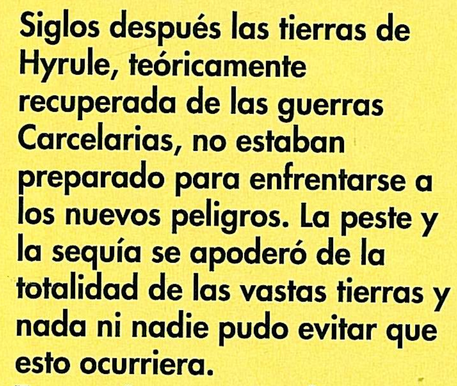














MOVIMIENTOS VARIADOS

Nuestro querido héroe podrá, a lo largo del juego, desarrollar una serie de habilidades totalmente innatas que van desde el uso anticipado de una potente espada, hasta saltos por acantilados sin olvidarnos de unas carreras y poderes especiales que nos facilitarán las cosas frente a los enemigos.









Siglos después las tierras de Hyrule, teóricamente recuperada de las guerras Carcelarias, no estaban preparado para enfrentarse a los nuevos peligros. La peste y la sequía se apoderó de la totalidad de las vastas tierras y nada ni nadie pudo evitar que esto ocurriera.
Tras varios consejos de urgencia y después de haber comprobado que la puerta de Dark World (como se le conoce a Golden Land) seguía cerrada se instó por ofrecer una recompensa a aquél hombre que pudiera detener aquella ola de mal...
Un mago, de nombre Agahnim, detuvo aquellas plagas con unos conjuros jamás vistos, devolviendo la paz hasta las tierras de Hyrule... ¿o tal vez no? DE 8 A 16 "The Legend of Zelda" es una de esas sagas de las que hace gala la familia Nintendo y que ha sido jugado por millones de personas en este y otros planetas.
"The Legend of Zelda", para todos aquellos seres que no

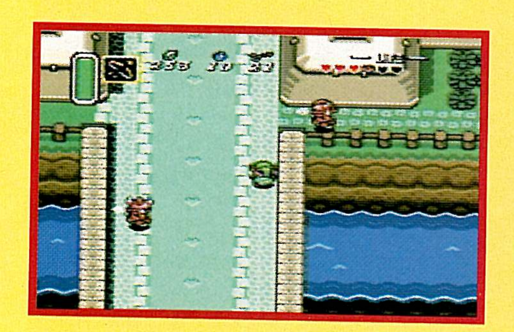
La magia y el espíritu aventurero que recorre cada uno de los niveles de esta apoteósica leyenda, son las premisas básicas de un juego que ha ganado mucho con la clara mejora de sus gráficos.

EL MAPA DE HYRULE

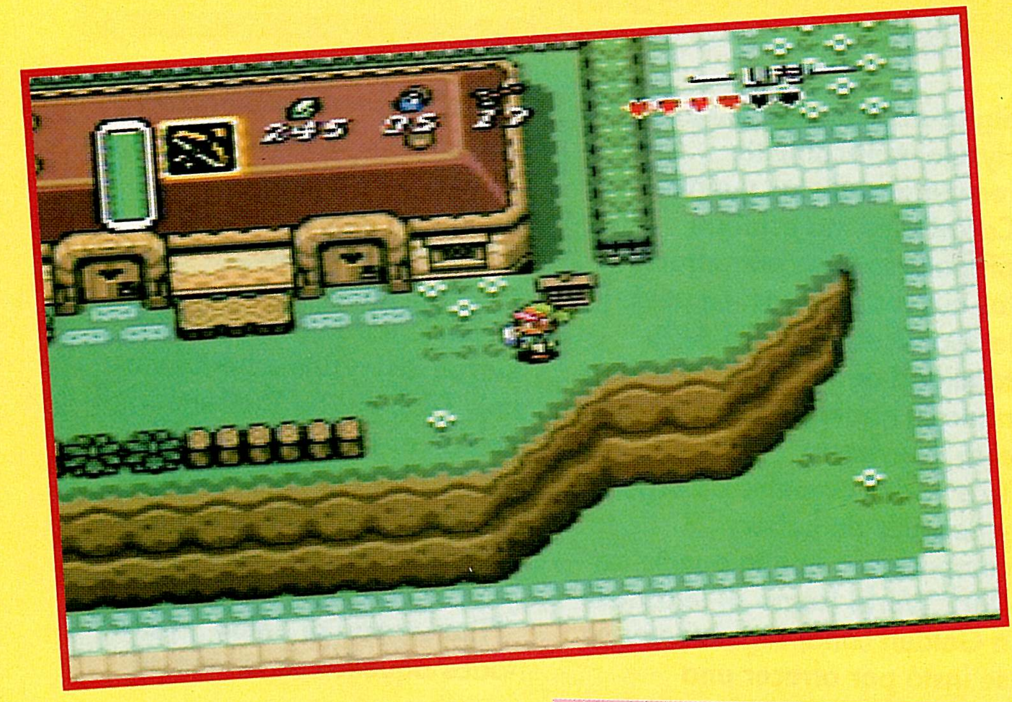
A lo largo del juego tendremos acceso a un mapa en el que se nos indicaran nuestros objetivos más inmediatos. Este mapa posee dos opciones: plano detalle o de visión normal.











hayan tenido el privilegio de jugar con él, es una aventura en toda regla donde un héroe, nuestro héroe, ha de, entre otras muchas cosas, rescatar a una bella princesa de las garras del malvado mago.

Este juego, de indudables contenidos aventureros y que ha sabido aprovechar todas las posibilidades que le ofrecía la Super Nintendo, nos muestra de una vez por todas que un juego de inteligencia, que también sabe conjugar partes de acción, puede ser apasionante y degustable.

TUNELES Y ENTRADAS SECRETAS

"The Legend of Zelda" es un alegre juego que nos mantiene pegados a la pantalla en todo momento. Para ello se vale de los más viejos trucos que van desde rescatar a bellas princesas hasta el uso indiscriminado de túneles y pasadizos totalmente secretos que nos trasnportarán a fortalezas perfectamente cerradas o cuevas tenebrosas llenas de abominables seres.





Desde sus origenes en la Nintendo, Legend of Zelda, ha marcado un hito que continuará en los 16 bits.

Por que contaros que deberéis utilizar un montón de objetos, recorrer cavernas escondidas, llenas de precipicios, lagos y pozos, bosques encantados, desiertos áridos y llenos de criaturas extrañas, castillos perfectamente custodiados y mazmorras perdidas en las simas de acorazadas fortalezas puede pareceros algo vulgar y que ya habéis oído anteriormente para otros juegos.

Y así es, aunque parezca que es algo que otros juegos poseen ninguno tiene la capacidad de transmitirnos ese espíritu aventurero que corre por las venas de este Zelda, para los amigos.

APOTEOSICO

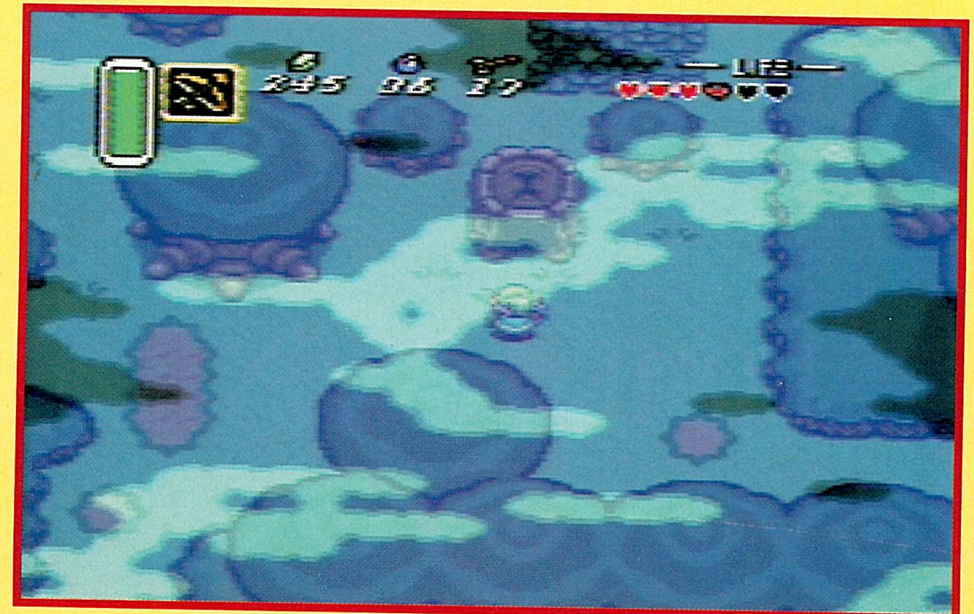
He de reconocer que no conozco muy bien los preámbulos que han rodeado a este cartucho en su versión para NES pero puedo dar constancia de la enorme huella que me ha producido en mi ínclita cabeza.

Andar por esos mundos de Hyrule a todo ritmo, "desfaciendo" entuertos, sintiendo el frio de la lluvia o el calor del desierto es algo digno de admiración para una aventura totalmente esencial y llena de detalles geniales.

"The Legend of Zelda" es un virtuoso cartucho al que sólo le falta estar traducido al castellano y que puede hacer vivir una odisea jugátil tremendamente inolvidable.

Que os aproveche.

J.L. "SKYWALKER"







PASARELA :
HOME ALONE.
CONSOLA : MEGA DRIVE.
DISTRIBUIDOR: SEGA.
COMPAÑIA : HUGHES.
Nº JUGADORES : 1.
VIDAS : 3.

HOME ALONE™

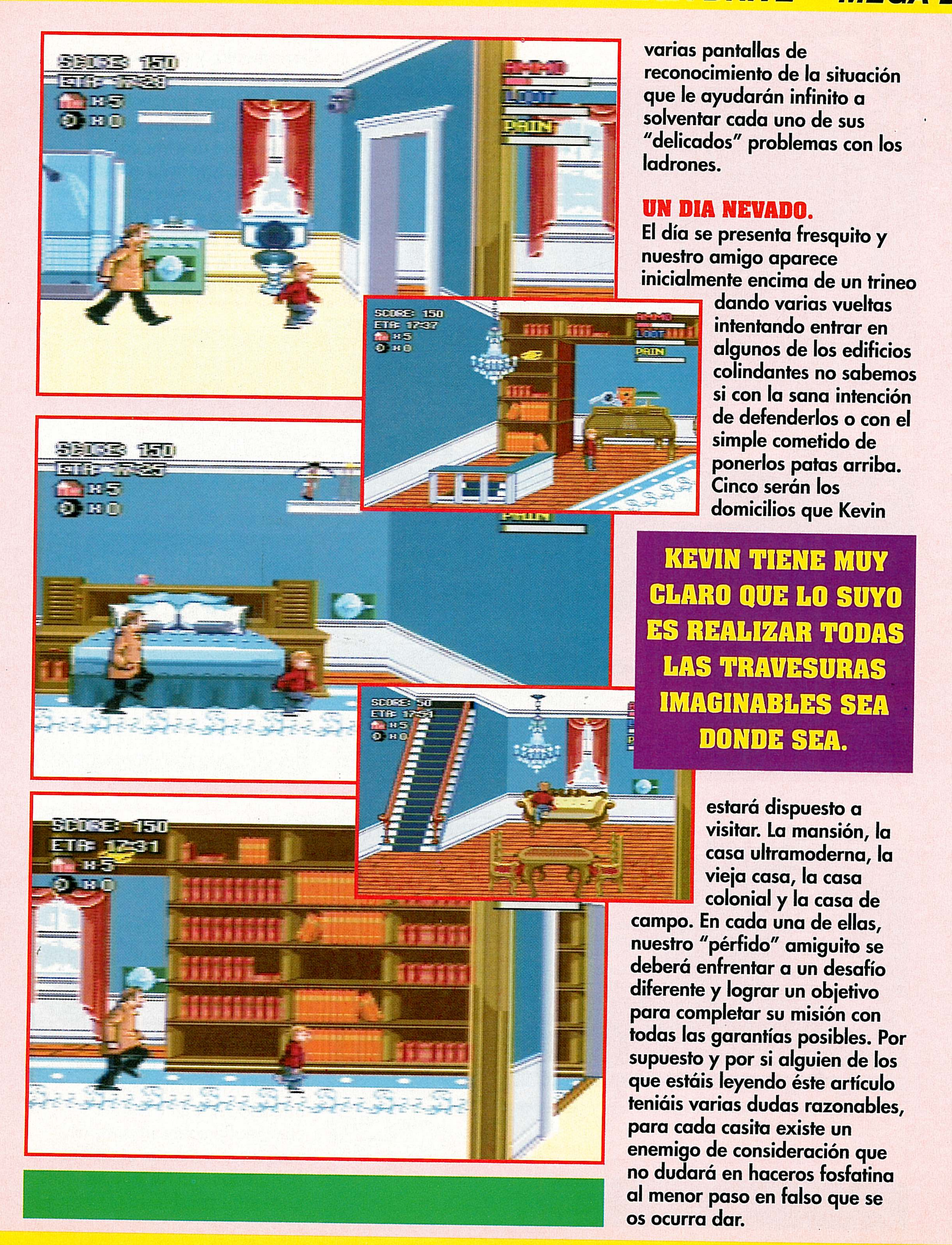
UN TORBELLINO EN CASA

Un juego peliculero donde los haya, triunfando en aquella consola donde se plante, una aventura excitante, recreativa y ociosa por demás. Un "nene" con algo más que simple picardía deberá echar de casa a todo aquel malvado ladrón que se atreva a cruzar la puerta.

Macaulay Culkin, más conocido como Kevin en la ya famosa película, no pudo imaginar nunca que su personaje se viera digitalizado dentro de un cartucho consolero. Aún así no le dió por pensar que, ya que le íbamos a ver montones de humanos, quizá sería mejor no hacer tantas travesuras. ¡Qué va! al contrario de lo imaginado, Kevin deambulará por su casa a su antojo haciendo todo lo que en su mano se encuentre para echar a malos y remalos de las inmediaciones de su protegido edificio.

La infinidad de trampas que puede preparar será el principio del fin para todos sus enemigos e incluso para él mismo si en alguna ocasión olvida donde colocó el último e inventivo artefacto. Durante el juego, Kevin cuenta con





varias pantallas de reconocimiento de la situación que le ayudarán infinito a solventar cada uno de sus "delicados" problemas con los ladrones.

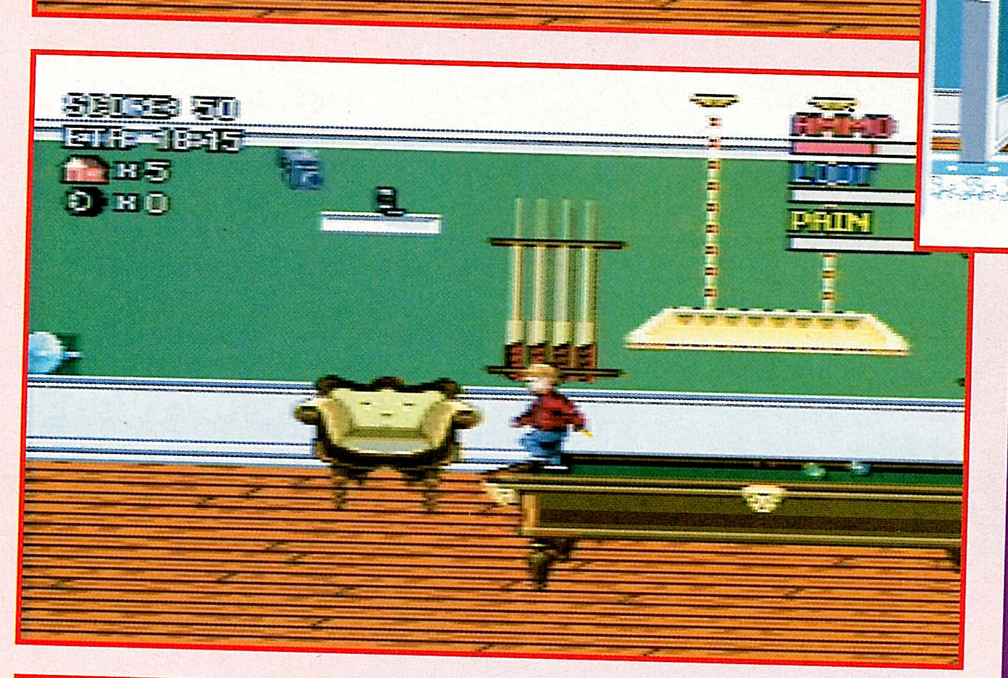
UN DIA NEVADO.

El día se presenta fresquito y nuestro amigo aparece inicialmente encima de un trineo dando varias vueltas intentando entrar en algunos de los edificios colindantes no sabemos si con la sana intención de defenderlos o con el simple cometido de ponerlos patas arriba. Cinco serán los domicilios que Kevin estará dispuesto a visitar. La mansión, la casa ultramoderna, la vieja casa, la casa colonial y la casa de campo. En cada una de ellas, nuestro "pérfido" amiguito se deberá enfrentar a un desafío diferente y lograr un objetivo para completar su misión con todas las garantías posibles. Por supuesto y por si alguien de los que estáis leyendo éste artículo teniáis varias dudas razonables, para cada casita existe un enemigo de consideración que no dudará en haceros fosfatina al menor paso en falso que se os ocurra dar.

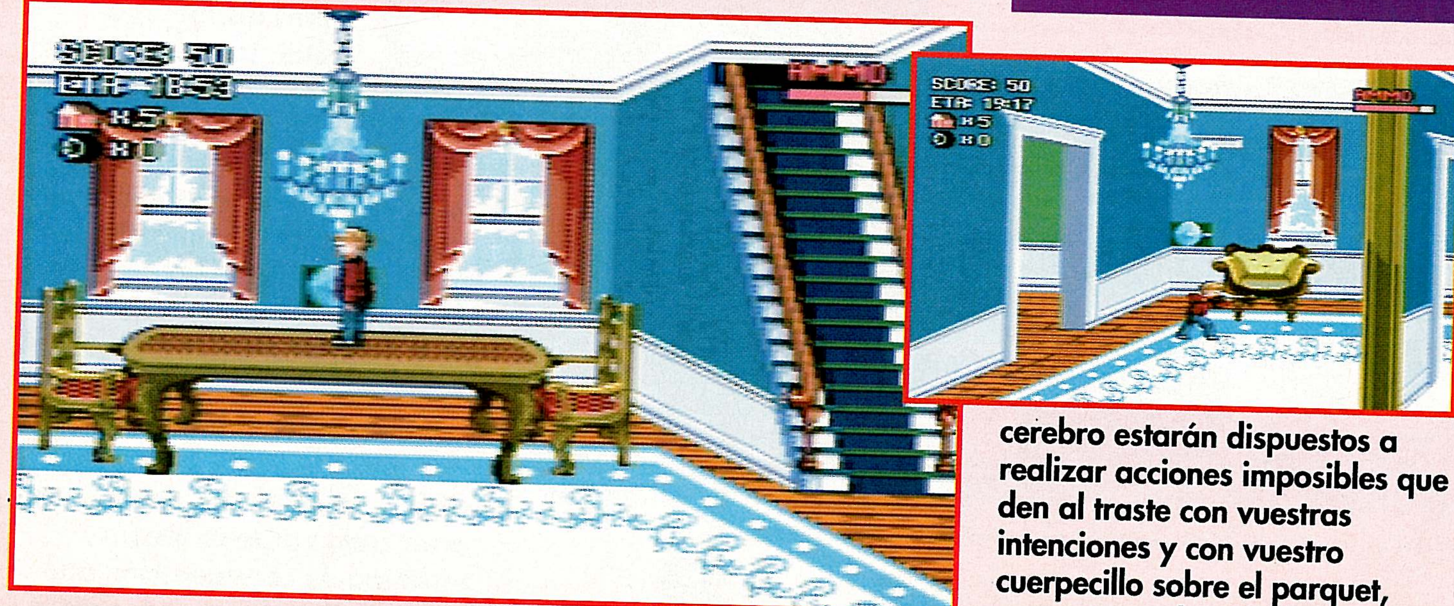
KEVIN TIENE MUY CLARO QUE LO SUYO ES REALIZAR TODAS LAS TRAVESURAS IMAGINABLES SEA DONDE SEA.

ENEMIGOS A PATADAS.

Ciertamente, y para todos aquellos amigos de lo difícil, «Home Alone» presenta unas variadas situaciones que sin tener mucho que ver con la película os hartarán al máximo en cuanto a enfrentamientos en los que poco o nada deberéis de hacer para salvaros. Arañas, muñecos de nieve, gatos locos y diversos seres de cuaternario



¿CREEIS QUE ALGUIEN EN SU SANO JUICIO SE ATREVERIA A ENTRAR EN UN DOMICILIO DONDE ESTUVIERA KEVIN?.



cerebro estarán dispuestos a realizar acciones imposibles que den al traste con vuestras intenciones y con vuestro cuerpecillo sobre el parquet, moquetas o demás utensilios hogareños con los que se encuentre recubierto el suelo.

Kevin, afortunada o desgraciadamente posee un cuadro de armas bastante generalizado con el que poder acabar con cada uno de los enemigos que se le planten cara a cara y que,además hayan sobrevivido a la experiencia de sus trampas. Pero...¿serán armas suficientes para un niño solo y desvalido?.

SABOR A NAVIDAD.

El juego está dotado de bastantes gracias gráficas que a buen seguro os harán desternillaros sobre vuestros "pads" de control durante las fiestas. Ser Kevin por un día y realizar un montón de agudas travesuras es algo que no se debe dejar pasar por alto. Los ladrones lo van a pasar bastante mal si es que realmente se atreven a entrar en el mundo "privado" de Kevin. El soniquete que acompaña al juego es suave y bien construido lo que hará que estés muy centrado en todo lo que ocurre en la pantalla. Super jugable, entretenido, divertido, travieso y muchas cosas más que debrás descubrir... ¡ya verás!

ALICIA "APIRO"

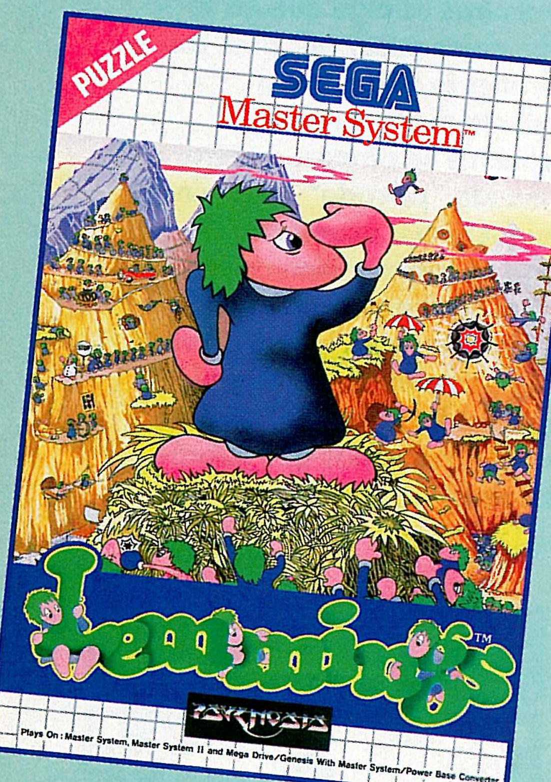


LEMMINGS

OK Pasarela:
LEMMINGS.
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: PSYGNOSIS.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 120. Vidas: 20.

Desde las inhóspitas tierras árticas, hace muchos, muchos años, partieron en comandilla hacia nuevos destinos un grupejo de divertidos roedores cuya característica principal es tener el pelo de color planta, uséase, verde.

ATONTAMIENTO BASICO

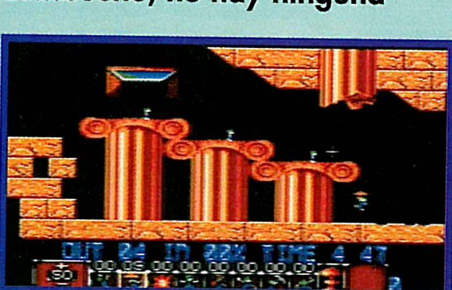


La nota sobresaliente de estos personajes con cuerpo de roedores es su desarrollado atontamiento básico. Este consiste en una clara aversión por la inteligencia y el buen hacer. Nuestros simpáticos amigos tienen una sola idea en la cabeza y es recorrer cada uno de los niveles del juego poniendo a prueba toda la inteligencia que pueda caber dentro de vuestros cerebros.

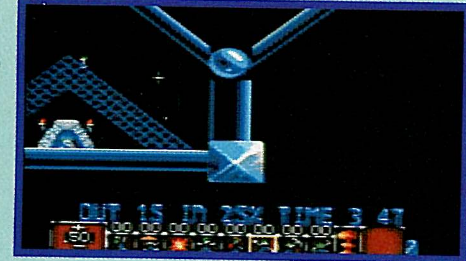
VAYAMOS POR PUNTOS.

La única manera de entenderlos es...bueno, no hay ninguna concreta, solamente existe un modo de funcionar correctamente con ellos y éste es conocer exactamente que es capaz de hacer cada uno. Digamos que se trata de jugar a los oficios pero intentando salvar a esta estúpida raza de la extinción.

Vayamos por puntos y expliquemos que las funciones que pueden desarrollar son las siguientes : Escalador, flotador, bomba, bloqueador, constructor, perforador, minero, excavador y destruidor, aunque el último no suene demasiado bien.
















SI ALGO TIENEN DE CARACTERISTICO ESTOS SERES VERDES Y POLARES ES SU CLARO ATONTAMIENTO BASICO.

Dominando a la perfección sus insulsas profesiones y logrando que nuestro cerebro abarque a todos aquellos bichos que estén en la pantalla e incluso los que no aparecen, nuestra misión será completada a buen seguro con éxito.

En un mundo en que las acciones ecológicas brillan por su clara ausencia, intentar que la raza de lemmings no se extinga, será un cometido claramente aprovechable. ¿Qué sería de las consolas si no existieran de vez en cuando una de estas simpáticas plagas?

POCO MAS.

La apreciación más correcta que podemos hacer es que se trata de lemmings y poco más. Son de sobra conocidos aunque no tan viejos como el canalillo. Los niveles que deberéis ir superando van a desgastar nuestras neuronas más que las zapatas de freno de un Ferrari último modelo, eso es seguro.

Con un cierto olor a mermelada de fresa sus gráficos son variados, constantes y memorables en cuanto a colorido. Del mismo modo y acabada mi cena tomé el sonido y descubrí un mundo "ruidero" bastante completito. Por jugabilidad, que la hay y a manos llenas, podemos decirte que te vas a enfrentar a uno de los juegos más adictivos del panorama consolero universal. Si aún creéis que estos bichos no tienen "empaque" suficiente como para triunfar con varias vueltas al ruedo, es que estáis fuera de la galaxia...¡Esto es todo amigos!

ALICIA "APIRO".



GODZILLA

REALMENTE MONSTRUOSO

**OK Pasarela:
Godzilla
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A..
Compañía: Toho CO., LTD.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 56**

Con la facilidad que canta un gallo, croa una rana y bala una oveja, los habitantes del planeta X, para más señas, pretenden adueñarse de la Tierra. Menos mal que los terrícolas disponen de un arma muy poderosa, Godzilla, el cual ayudado por Mothra intentarán lograr lo que parece en principio imposible.



Cuando aún nos preguntábamos porqué los monstruos del planeta X la habían tomado con la Tierra, nuevamente, volvían a atacarnos con sus mejores armas.
Esos gigantescos bichos de varias patas estaban dispuestos a hacerse con el control de nuestro mundo pesase a quien más gordo fuera... digo, a quien pesase.
Lógicamente, y ante las contínuas intentonas de estos grotescos y deformes especímenes,





tuvimos que buscarnos un guardaespaldas acorde con el tamaño de nuestros enemigos.

GODZILLA, REY DE REYES

Conseguimos contratar los servicios de Godzilla como titular y Mothra como suplente de lujo en nuestro desosegado avatar de batallitas contra el dichoso planeta invasor. Francamente, nosotros creíamos que era lo mejor que andaba suelto por ahí, y no nos equivocamos.

Cuando les contamos lo que pretendíamos hacer con los monstruos enemigos, se mostraron encantados y se pusieron manos a la obra. Nosotros, conectados a nuestro «control pad» podíamos decidir en cada momento cual de ellos dos debía ejecutar las instrucciones de destrucción pertinentes. Avanzando por los campos de anillos, que simulan zonas de batalla intergalácticas, comenzaremos una lucha que nos llevará desde la Tierra, a través de todos los planetas del sistema solar hasta llegar al planeta X para enfrentarnos con el jefe supremo de las hordas "montruobiteras", Ghidora.

Pero tendremos que ir dejando atrás a un montón de bestias de tres al cuarto, tales como Gigan, peligroso por sus dañinos aguijones y su rayo de ojo. Mecha-Godzilla, gemelo de Godzilla, será duro de pelar, debido a la potencia de sus golpes. Hedorah, denominado en su planeta el "machacador posturero" debido a su distintos modos y formas de golpearte. Varan, como su propio nombre indica, te dará la vara todo lo que pueda con su increíble velocidad y capacidad de salto. Baragon, aunque no es maño, si es un poco brutote y su cuerno radioactivo te las hará pasar canutas en más de una ocasión. Gezora, de forma "pulpar" o dicho de otro modo, "calamaresca", utilizará su grupo de patas para derribarte sin problema. Moguera es el más lento y repetitivo en su forma de lucha, pero su rayo es defenestrante total. Por fin, Ghidora, un dragón de tres cabezas que supera con creces a los anteriores en fuerza e inteligencia.

EN FIN Y LA POSTRE

Si te encuentras dispuesto a salvar al planeta de esta plaga maléfica, ponte en juego con un Godzilla de claro corte "ochobitero", hablando gráficamente claro, con espeluznantes sonidos de rugidos, golpes y caídas y con un inesperado desarrolo de niveles que te sorprenderá por su auténtica dificultad. Como dice el refrán si eres bueno, listo y guapo, ya no eres quien crees. Péinate correctamente las escamas de tu cola y disponte para realizar el combate más monstruoso que imaginaste ... ¿Pienso?...¿luego, existo?

F.J. "Comet Tronner".



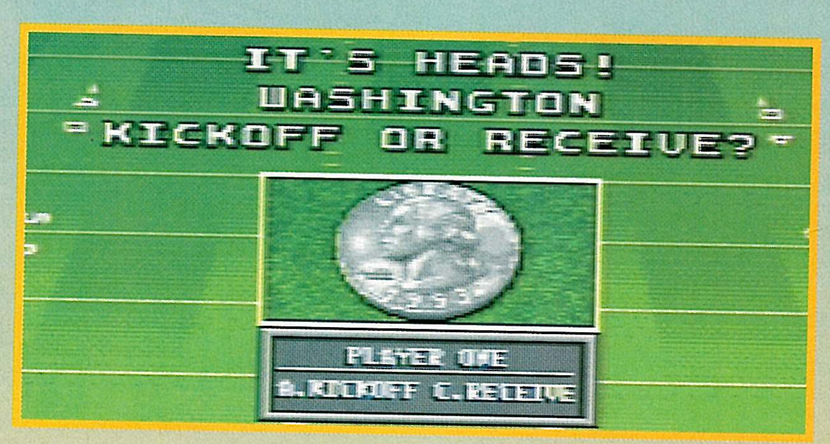
OK Pasarela:
JOHN MADDEN FOOTBALL'93.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ELECTRONIC ARTS.
Distribuidor: SEGA.
Jugadores: 1 ó 2.

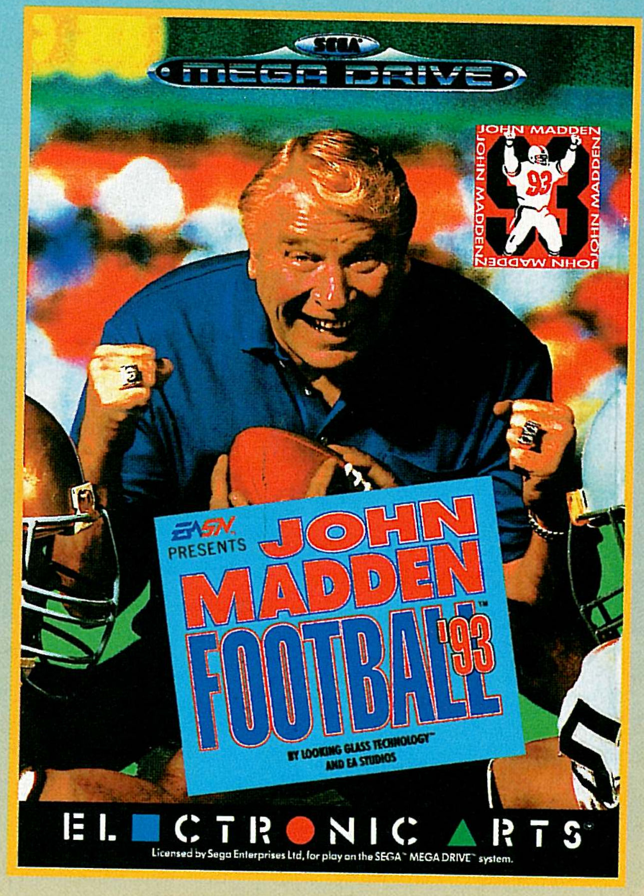
JOHN MADDEN FOOTBALL'93

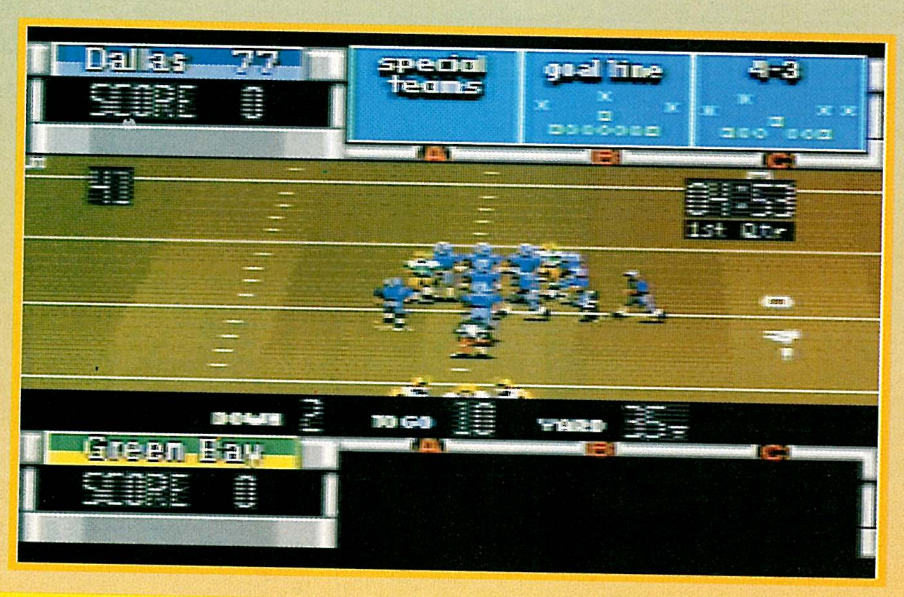
ULTIMA SALIDA TOUCHDOWN

PARTE III

Después de deleitarnos con "John Madden American Football" y "John Madden Football'92", Electronic Arts no ha dudado en ofrecernos una tercera parte totalmente remodelada y actualizada para deleite del jugador en curso. ¡Señoras y señores!... "John Madden Football'93".





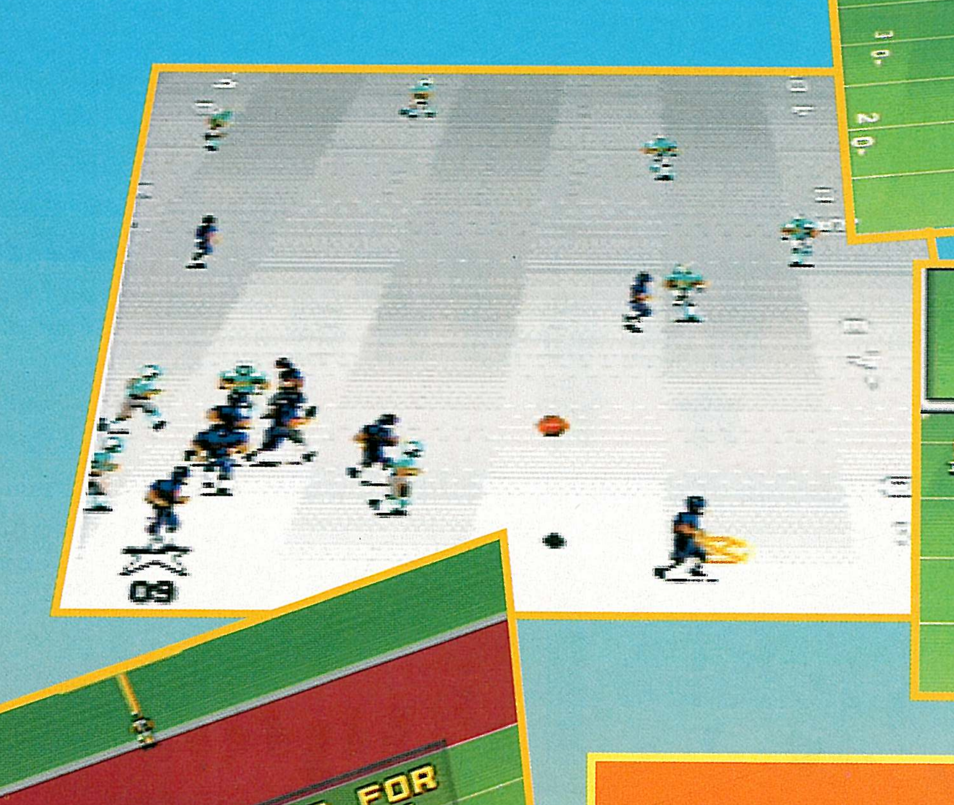


NO HAY DOS SIN TRES

Desde que en el año 90 apareciera la primera parte "John Madden American Football" el mundo de los cartuchos que narraban el proceder y convencer de este duro deporte no ha sido, precisamente, escaso.

Empezando por el Quaterback de San Francisco 49th, Joe Montana, prosiguiendo con una experiencia piloto de un tal Mike Ditka y terminando por este orondo John Madden, el mundo consolero de Mega Drive ha sido casi siempre el elegido por este deporte para desempeñar sus mayores luchas, con carreras, Fumbles y







GRABACIONES Y DEMAS ACCIONES DE VALOR

Con este cartucho, sus facedores, han incluído la opción de grabar partidas y estadísticas de equipos y jugadores, aparte de poder disponer de los 28 equipos que conforman la NFL y 8 de los más importantes de toda la historia.
Para que luego os quejéis.

Touchdowns de una altura innegable.

¿QUE HAY DE NUEVO VIEJO?

Este hombre, de apariencia gulona, de pelo cano, compungido y tremendos conocimientos de "Football" es el cerebro pensante de la mejor saga y que tras dos sonoros pasos nos obliga a "playear" con una tercera parte.
Este cartucho, firme seguidor de las pautas marcadas por la saga, posee un "confín" de opciones nuevas que, para los expertos en "John Madden-manía" pueden parecer escasas, pero que vistas bajo el prisma de la jugabilidad contenida son unas nuevas opciones que agilizan las ya vistas y que potencian el cartucho.
Empezando por las estadísticas de varios jugadores, la actualización de todos los equipos con la inclusión de los ocho más importantes de la historia y la posibilidad de grabar partidas en el mismísimo cartucho "futbolero". Así de sencillo y original.

EN EL CALOR DE LA COMPETICION

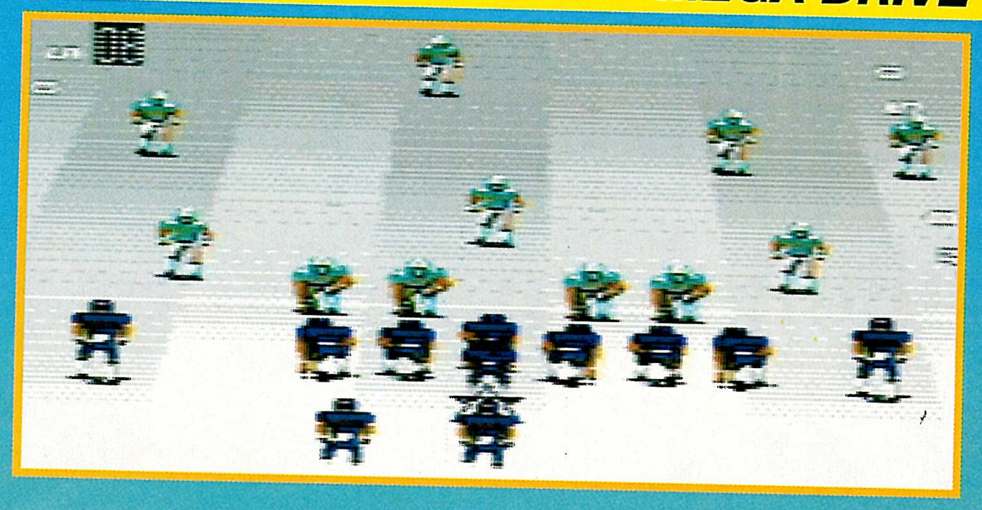
Como en todo deporte que se precie, el fútbol americano es capaz de despertar las iras más profundas hasta límites sospechados y es por ello que se han visto reflejadas tales acciones con la aparición, animada, de un nutrido grupo de aficionados que banderolas en mano van a animar según les parezca.
Aparte de todos estos detalles sin importancia, los señores de EASN (Electronic Arts Sports Network) no han dudado en dejar intactos sus concisos y super-útiles menús de formaciones, estrategias y "sets" que han pasado a la



CONSEJOS PRACTICOS

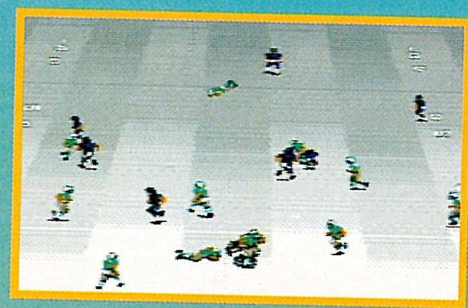
John Madden, como buen entrenador que es no dudará, a lo largo del partido, en darte contínuos y acertados comentarios y estadísticas para mayor disfrute de los usuarios del norte de Normandía.



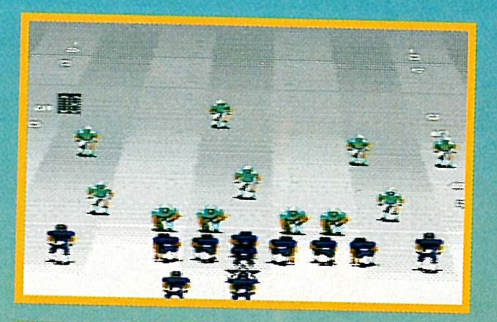


REPETICIONES VARIAS

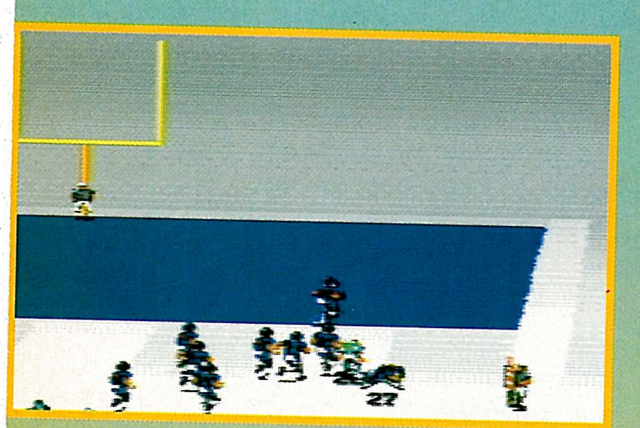
Como en su anterior aventura, el usuario que quiera gozar con la repetición de sus mejores jugadas podrá hacerlo mediante la utilización sincrónica de sus dedos y el pad, bien siguiendo los pasos de la pelota o los de un jugador determinado. Así de fácil, sencillo y ocasional.



La buena posición de tus jugadores sobre el campo, aumentará tus posibilidades.



El ataque y la defensa serán primordiales para ganar posiciones en la liga.



Si deseas ser un número uno en esto del futbol americano, John Madden 93 te lo pone fácil, fácil.

historia del cartucherismo empedernido.

MADDEN AL CUBO

"John Madden Football'93" es la tercera incursión consolera de Electronic Arts en este mundo de carreras varias, con Quaterbacks como principales protasgonistas y veleidades acústico-gráficas de índoles exterráqueas.

Amigos del mundo conocido, John Madden sigue siendo el rey del fútbol americano, consoleramente hablando, y aunque los esquemas principales de aquella mítica y legendaria primera parte no han variado, los detalles incluídos aumentan y agilizan para configurarse como imprescindible en "futbol-teca" alguna.

J.L. "SKYWALKER"



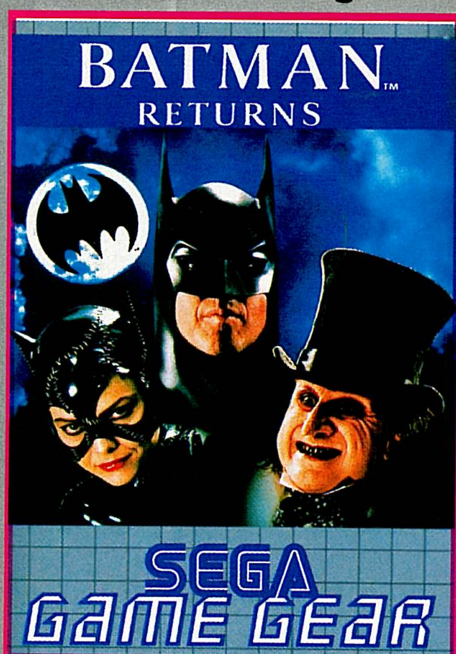


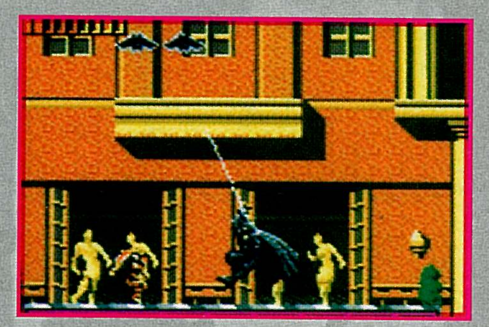
OK Pasarela: BATMAN RETURNS.
Consola: GAME GEAR.
Distribuidor : SEGA.
Compañia : SEGA.
N. Fases: 5.
Jugadores: 1. Vidas: 2.

BATMAN RETURNS

EL MURCIELAGO, LA GATA Y EL PINGÜINO

La nocha había batido sus alas sobre Gotham City cuando el mal comenzó a actuar. Las bandas de mafiosos se hicieron con las calles y, en medio de todos ellos, una oscura figura no estaba dispuesta a permitirlo...







BATIENDO LAS ALAS

"Batman Returns", o cómo ser un murciélago y no morir en el intento, es la historia apasionada de una invasión de tres al cuarto por parte de una banda de payasos totalmente maleducados. Pero a esta situación totalmente caótica se le ha unido la existencia de un viscoso ser que habita en las alcantarillas.

GOTHAM, LA CIUDAD DE LA ALEGRIA

Bajo las oscuras intenciones de este pinguino también se amparan las, a veces malévolas, a veces benévolas intenciones de una gata que quiere, de cierto modo y manera, vengar la nada agradable educación de su antiguo jefe.

En este juego, de armas tomar, nuestro querido super-héroe ha de enfrentarse a toda una cohorte de emisarios mal aconsejados que van a ponernos las cosas muy difíciles, con un arcade de habilidad contenida y que promete divertir a raudales.

Armas, variadas fases y caminos, energías, vidas, explosiones, artilugios totalmente alocados y un vampiro/murciélago de cómic son los platos de sobremesa que Sega ha decidido endosarnos por las buenas.

ALAS DE MARIPOSA...

Terminando os aconsejaré este cartucho de potentes gráficos y sensacionales movimientos "batmaneros". He dicho.

I.M. "PREDATOR"



PASARELA : DRAGON'S LAIR.
CONSOLA : SUPERNINTENDO.
DISTRIBUIDOR: ERBE.
COMPAÑIA : ELITE.
JUGADORES : 1 ó 2.
VIDAS : 3. FASES : 22.

DRAGON'S LAIR

PRINCESAS, DRAGONES Y CASTILLOS

La "dieciseisbitera" se lanza al mundo mazmorrero de pro con una aventura que ya ha sido un clásico en otro tipo de máquinas. El caballero Dirk, de reluciente armadura, deberá rescatar de nuevo a la bella y maravillosa princesa Daphne.







Lo de Dirk contra Mordroc, va más allá de un simple odio o un intento de rescatar a Daphne.

Mordroc ha cautivado sin razón aparente a la bella Daphne en el interior de un castillo que él denomina hogar. Dirk es un caballero de tomo y lomo que no dejará de intentar rescatarla para sí aumentar su cuadro de medallas y de paso tener alguna opción a conseguir un amor puro, entero y cuasi-verdadero.

AL CASTILLO

Sin demasiados preámbulos, tú y Dirk os situaréis frente a la puerta del castillo e intentaréis solventar los fáciles menús de opción antes de que comience el juego. Si queréis entender todo cuanto pase a vuestro alrededor, deberéis de pulsar el idioma que habitualmente usáis.

El amor de nuestro caballero por su dama tendrá como consecuencia primera el poder llegar hasta sus cálidos brazos sin haber perdido de su cuerpo algunas partes varias. Asímismo, Dirk contará con un control de supervivencia representado en forma de escudo, que le hará constar a cada momento la cantidad de energía que le resta antes de pasar a mejor vida y, por supuesto, fracasar en la aventura.



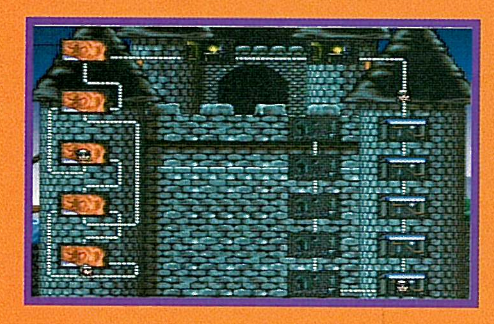
















La manera más simple que tiene nuestro amigo de guiarse a través de la fortaleza de su adversario será a través de mapas. Cada mapa es un nivel distinto que deberá completar con éxito si quiere combatir en el siguiente. Y así, pasito a pasito, alcanzará el enfrentamiento con su mortal enemigo Singe, que será quien le cierre el paso hacia la bella Daphne.

USO DE OBJETOS

La aventura parecería demasiado complicada si Dirk no contara con algunos objetos olvidados en cada nivel. A veces, éstos pareceran fáciles de usar, pero en ocasiones puede ser que tengas que descabalgar a todas tus neuronas antes de encontrar el modo exacto de utilizarlos. Cuerdas para subir, bajar o balancearse sobre los lugares de más difícil acceso. Pesas para saltar los obstáculos más elevados o evitar las plataformas movibles. Yunques amigos o traicioneros según las ocasiones y trampolines dispuestos para sobrepasar la mayoría de los impedimentos, finalizan este conjunto insustituible a la hora de lograr finalizar un nivel tras otro.

Las armas cumplen un cometido muy importante durante el trecho. Espada, el hacha, el puñal o la estrella voladora se convertirán en inseparables durante algunas fases del juego. Otras muchas cosas sorpresivas pueden aparecer durante la partida y en cualquier momento, algunas serán buenas, otras horribles y la mayoría peligrosas si no se usan con cuidado. A tu criterio queda su buen hacer.

TATACHAN FINAL

Un juego de diversión heredada, conocida y archi-jugable. Soniquete "run run" para todo la aventura que os transportará a buen seguro a las ínclitas mazmorras de Singe. Gráficos "calidosos" que llenarán vuestra retina de colorines "farfulleros"...por esto y por mucho más, llevátelo a casa esta navidad.

F.J. "COMET TRONNER"







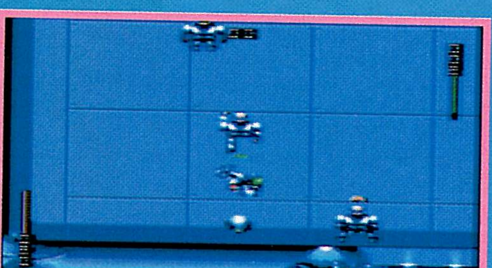
OK Pasarela: Speedball 2
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1 ó 2.

GOLES METALICOS

En un futuro no muy lejano, todas las máximas deportivas serán despreciadas por la aparición de un nuevo deporte que causará furor por su violencia desmedida. El protagonista principal será el acero, metal de conocida dureza y buena vistosidad de cara al espectáculo público. ¡Pónte la armadura y a marcar goles!

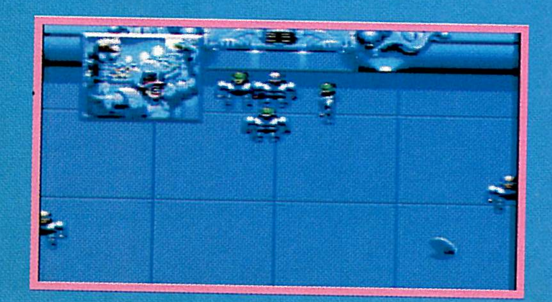


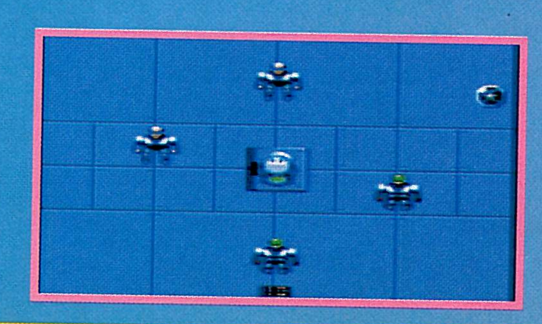
Los Bitmap Brothers estarán contentos de que un juego imaginado para un futuro haya tenido una aceptación de semejante calibre. Versionado en ciento y la madre de versiones, el momento ideal de lucha ha culminado espontáneamente en un sobre juego de calidades varias. El instinto asesino es una característica básica de todos los jugadores que compiten en una liga cuyo índice de destrucción inhumana llega a límites insospechados.



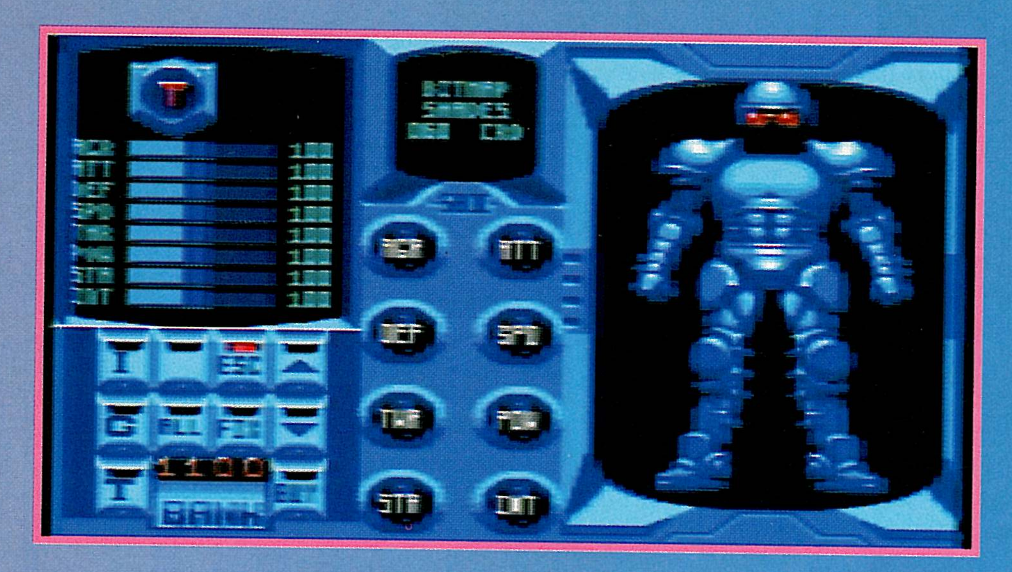
ACCION A RAUDALES

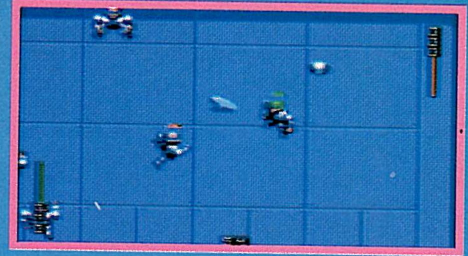
En «Speedball 2», deberás encerrarte en una cancha completamente sellada, con un equipo duro donde los haya y con la única defensa de tus dedos sobre el "control pad". Habrás de ser, ya no rápido, sino el más rápido



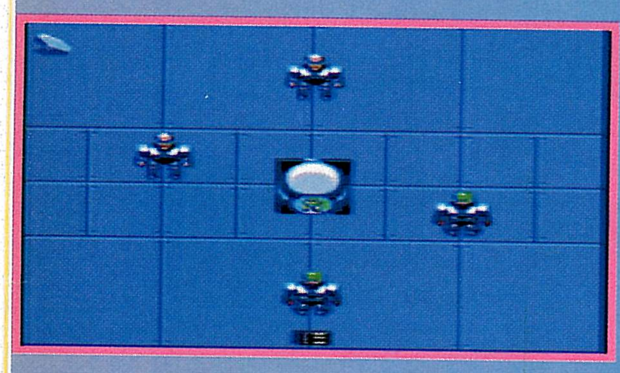


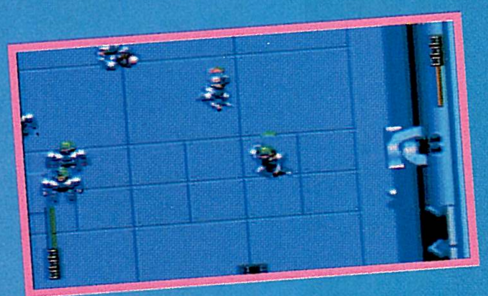






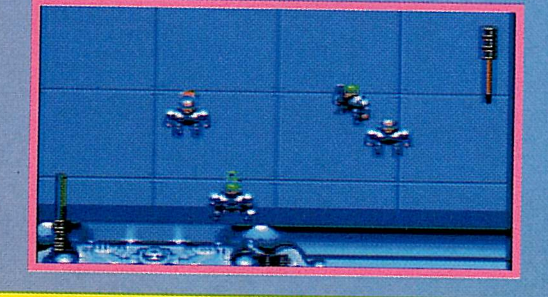






de todos si quieres esquivar todas las andanadas de puño, patada y similares que tus enemigos están dispuestísimos a lanzar sobre tu acorazado cuerpo.

Si de algo no puede presumir nuestro susodicho cartucho es de el sentido del partido sea amistoso. En ningún momento tendrás oportunidad de tomarte un único respiro. Aún así, puedes contar con diversos objetos que pueden, en un momento dado, evitar que ruedes por los suelos a velocidad de vértigo. Escudos y monedas serán tus amigos fieles a pie de campo, con ellos podrás aguantar multitud de "viajes" sin ni siquiera tambalearte o detener el movimiento de tus enemigos viendo como sus ojos reflejan un odio mortal cada vez que les sobrepases sin que puedan hacer nada.



GOLES SON AMORES

Y que adecuada es la frasecita, porque todos los golpes, patadas, puñetazos, zancadillas de violenta apariencia tienen un objetivo común que se diversifica en dos : conseguir goles y que el contrario logre el mismo número menos uno.

Para ello habrá que tener empeño en seguir conservando dientes, rodillas, manos y una larga lista de componentes articulados que realmente poseemos en nuestro cuerpo, frente a las malévolas intenciones de nuestros metálicos contrincantes.

En fin y en suma, conservar la piel en un juego donde la primordial existencia se complica a base de bien, será tan duro como conseguir marcar un tanto o dar un pase afortunado sin perder alguna parte de nuestra anatomía cuasi-mecánica.

Marcha a tope, defenestración de cabezas, gráficos logrados de "scrolles" a "tutti benvenutti", piernas rotas, movimientos básicos y aprovechables, sangre en el pabellón. Como véis «Speedball 2» es una mezcla infecta de gladiadores y goleadores, ¡a ver quién puede más!.

Félix J. Físico Vara.



MEGA MAN II

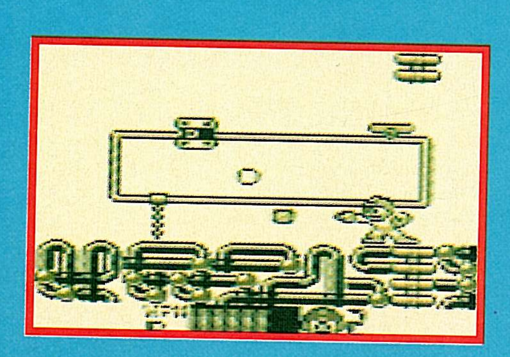
EL HEROE Y EL PERRILLO

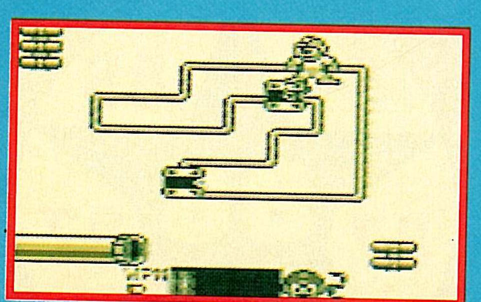
OK Pasarela: MEGA MAN II.
Consola: GAME BOY.
Distribuidor : ERBE.
Compañía : CAPCOM.
N. Fases: 9.
Jugadores: 1. Vidas: 2.

Avanzada ya la era Cuaternaria en pos del hombre civilizado, ha surgido de entre las nieblas de una mente oscura la figura de un ser rechoncho, a todas luces, e indigno de ser enemigo de un tal Man... Mega para más señas.









Mega Man se enfrenta a una nueva aventura dispuesta a mejorar la primera con creces.

EL DR. WILY REVENGE

Tras su primera aventura para Game Boy, el fornido Mega Man ha tenido que volver de su retiro habitual en "Casa Bermeja" para dar a conocer al mundo una nota oficial que a él le fue comunicada por fax de parte del Dr. Wily.

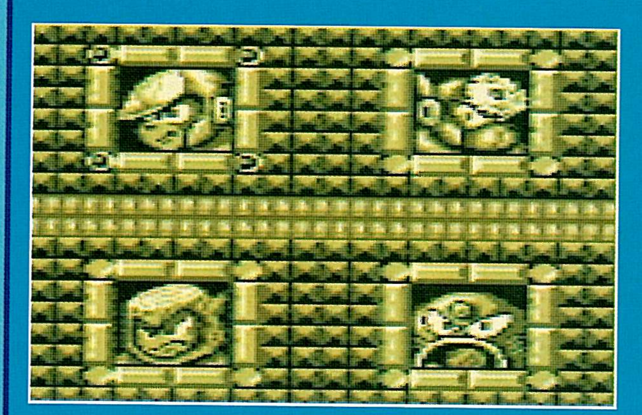
Esta decía algo así: "Querido Mega Man, ser y hombre donde los haya. Yo, el Dr. Wily, he dicidido robar la espumadera temporal y trasladarme hasta el futuro para derrotarte abismalmente. De todas maneras, y para evitar que me sigas, he dispuesto a cuatro de mis mejores guardianes en otros tantos estratégicos lugares para que te detengan con sus proto-perfectas armaduras de corte

«nipón». Se despide de tí, un ferviente admirador..." Tras este lamentable ultimatum, las hordas de maleantes temporales deberán ser destruidas a la de tres, o en menos que canta Jaramillo, de un plumazo y por que sí.

BUENO, BONITO Y...

Mega Man es una de esas sagas que hacen acto de presencia y que sorprenden por calidad y diversión. Capcom, responsable de los orígenes de este ser, no ha dudado en trasladar hasta la portátil toda la esencia del mito trotón, dotándolo con 9 perfectas fases, otros tantos X-Man y varios centenares de armas usables por el bien de la humanidad.

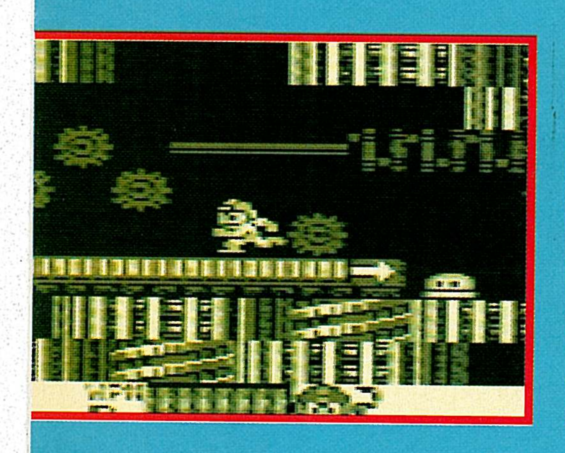
MALVADOS AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS

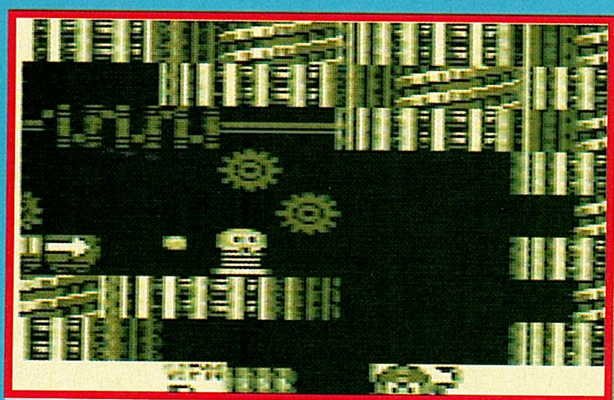


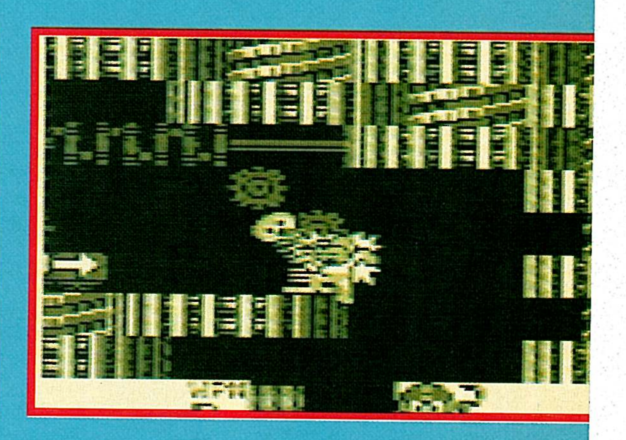
Ocho serán los guardianes que bien en el futuro, bien en el presente, intentarán poneros las cosas del color de la nada a base de furiosos disparos, precisos saltos y difíciles fases. Estos, por si no los conocéis serán: Air Man, Hard Man, Neddle Man, Top Man, Wood Man, Metal Man, Magnet Man y Clash Man.

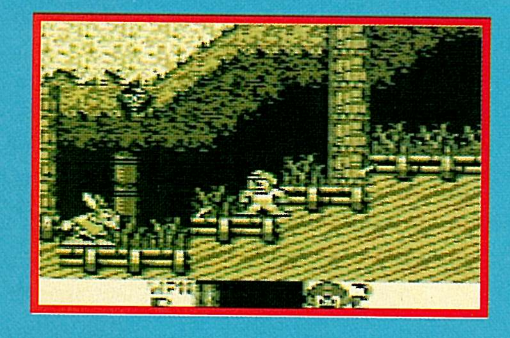
Mega Man es un proto-héroe, eso no hay quién lo dude, de municiones varias que puede verse complementado con otros artilugios. Para los que no lo inconclusos o conductores del tramo difícil con opciones de palabroteo precoz... que no es poco.

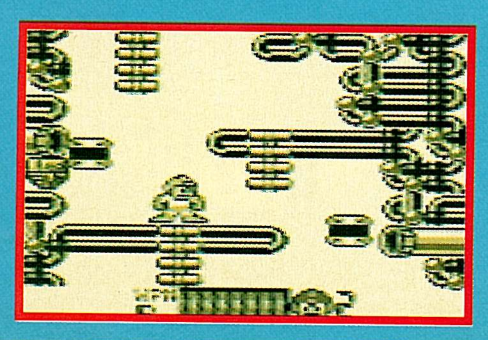
I.M. "PREDATOR"











sepan, Mega Man es uno de esos buenos que tienen la gran costumbre de, cuando han derrotado a un malo, hacerse con su esencia y usarla contra el resto de malvados "ex-corpóreos".

... TODO MEGA MAN

Mega Man II es, al fin y a la postre, un arcade tremendamente divertido que merece poseer un lugar en el Olimpo de las consolas Nintendo... guste o no guste al Dr. Wily.
Recomendado a jugadores hermanados con vectores





OK PASARELA:
HOLE IN ONE
Consola: SUPER NINTENDO
Distribuidor: SPACO.
Compañía:
HAL LABORATORY.
Jugadores: 1 a 4



IMITANDO A BALLESTEROS

Si eres de los que piensas que el Golf es un deporte de élite totalmente vedado a tus posibilidades... te equivocas. Sólo con tu Super Nintendo y este sensacional cartucho vas a poder disfrutar a tope del Golf.

Bien, olvidémonos por algunas horas de las invasiones alienígenas, de las princesas en apuros y de los Rambos despiadados que habitualmente pululan por nuestras consolas.

Es momento de que pongamos nuestro cuerpo en forma, y para ello nada mejor que uno de los deportes más completos y elegantes que existen: el Golf. A tus manos llega una excelente oportunidad de emular a los ídolos de esta disciplina (Ballesteros, Nicklaus, Faldo, Norman, Olazábal...), si no en sus desorbitados honorarios, si por lo menos en lo referente a sus habilidades, aunque para ello vas a necesitar muchas horas de práctica.

EL MENU ESTA SERVIDO

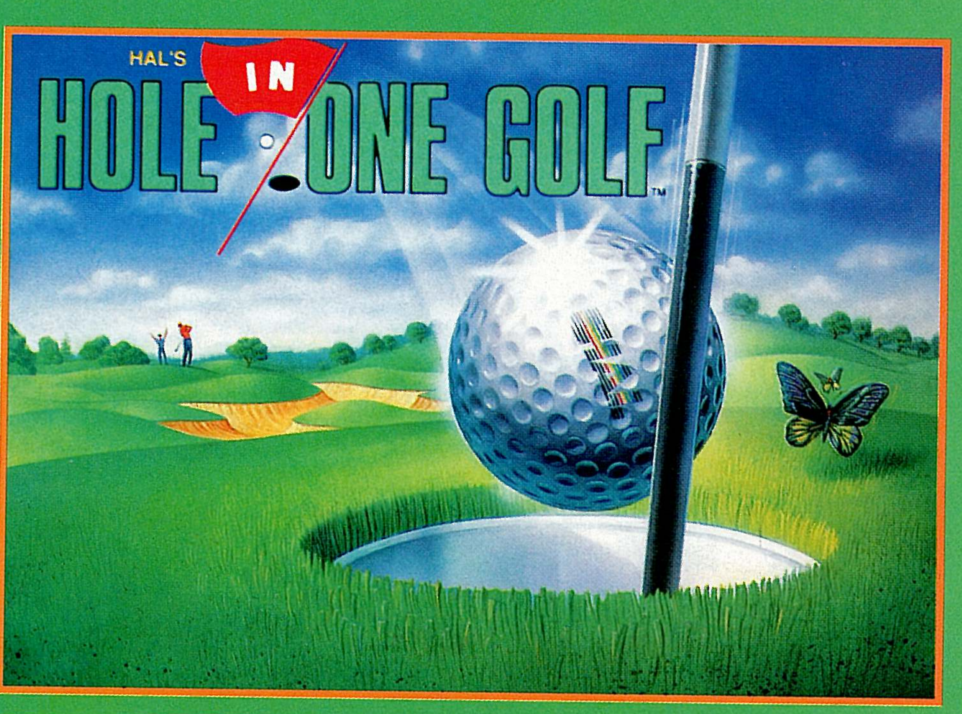
Como en todo buen juego deportivo, este cartucho nos ofrece un completo menú de opciones para que podamos disfrutar al máximo, acomodando el desarrollo a nuestros gustos particulares.

Existen varias modalidades de juego, desde la inevitable de Práctica, muy recomendable en un principio para que nos



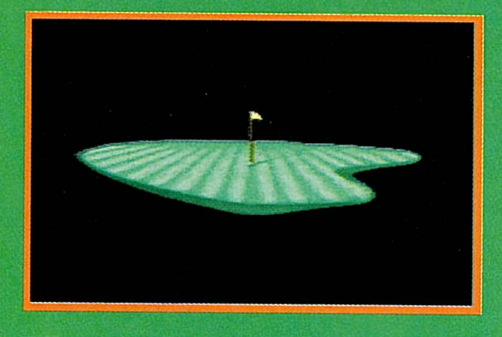


El golf dejará de ser un secreto elitista cuando empuñes tu palo y te lances sobre los 18 hoyos.









La variedad de perspectivas y posiciones de juego, es uno de los atractivos de este Hole in one.

acostumbremos al manejo del cartucho, hasta otras destinadas a permitirnos participar en diferentes competiciones, como una ronda completa (18 hoyos) contra el ordenador u otro jugador, así como un torneo más largo que nos llevará a visitar algunos de los campos más famosos del circuito para enfrentarnos contra la élite del golf mundial. En esta última opción pueden participar un total de hasta cuatro jugadores.

EL MD-7 ATACA DE NUEVO

Uno de los aspectos más vistosos del juego es sin duda la perspectiva aérea de cada hoyo que se nos muestra antes der situados en el tee (punto de salida).
Como es habitual, el famoso MD-7 es el responsable de que este alarde técnico ofrezca unos resultados extraordinarios.
Una vez recreada nuestra vista con estos preliminares, podremos por fin poner los pies sobre la hierba para demostrar de que somos capaces con un palo de golf en la mano.
Para controlar el desarrollo del juego, todo lo que tenemos que hacer es efectuar el golpe necesario en cada zona, para lo cual tendremos que elegir el palo más adecuado (una madera, un hierro, un driver, putter, etc...), la fuerza y el efecto, y siempre teniendo muy en cuenta factores tan importantes como la fuerza del viento, la distancia que tiene que recorrer nuestra bola, y el tipo de terreno en que repose la bola (la arena de un bunker, la cuidada hierba de la calle, el rough...).



ES SOLO GOLF... PERO ME GUSTA

Pues si, que queréis que os diga. Muy probablemente «Hole in one» no nos ofrece ni la mitad de espectacularidad que la mayoría de los juegos de Super Nintendo, pero por encima de todo es diferente, jugable... y muy divertido.
La cantidad de posibles situaciones que pueden darse en cada partida dentro de un mismo hoyo le dan a este juego una variedad poco común en otros géneros del video-juego.
En fin, será por que me gusta el golf, pero este cartucho me parece super recomendable.
Aunque sobre gustos...

José Emilio Barbero.



VALORACION

- JUGABILIDAD: 90
- MOVIMIENTOS: 80
- ORIGINALIDAD: 80
- GRAFICOS: 90
- SONIDO: 80
- **84**

OK Pasarela: Asteroids
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Accolade.
N. de jugadores: 1 ó 2.

ASTEROIDS
ODISEA ESPACIAL

Los viejos arcades nunca mueren, o al menos eso parece indicar la aparición para nuestra Game Boy de este auténtico clásico del video juego.



Pues si señor por que fué ni más ni menos que allá por el 79 cuando Atari Games comercializó las primeras versiones de un juego nacido para convertirse en leyenda. Muchos años han pasado desde entonces, y aunque pueda parecer que aquellos gráficos tan sencillos y aquel desarrollo tan básico podrían parecer algo desfasados para la época actual, lo cierto es que tal y como ha sucedido con otros clásicos de aquellos tiempos (Pacman, Pheenix, Galaxians, etc...), pocos de los grandes éxitos de hoy en día, pueden competir en jugabilidad y diversión con los juegos que sirvieron entonces de punta de lanza al mundo del video juego.

La idea central de «Asteroids» es realmente sencilla: controlamos una nave espacial que puede girar sobre si misma y disparar por lo tanto hacia cualquier dirección de la pantalla. A nuestro alrededor pululan un número variable de meteoritos (se incrementa a medida que avanzamos de fase) que en caso de colisión harán explotar nuestra nave y nos harán perder una de nuestras escasas vidas. Todo lo que tenemos que hacer es destruir los meteoritos con nuestros disparos, aunque no es tan sencillo como suena, por que al ser acertados se irán subdividiendo en partes más pequeñas.

Podemos movernos por la pantalla para esquivar las trayectorias de los meteoritos, eliminar ovnis que nos atacarán, y sobre todo pasarlo en grande con un arcade muy sencillo pero ultra adictivo.

Jose Emilio Barbero.







Tomad colegas, una nueva andanada de truquillos para ver si sois capaces de resolver esos juegos que os traen de cabeza, que aún os quedan algunos días por disfrutar de muchas horitas de ociosos ratos consoleros.



NINTENDO

HOOK



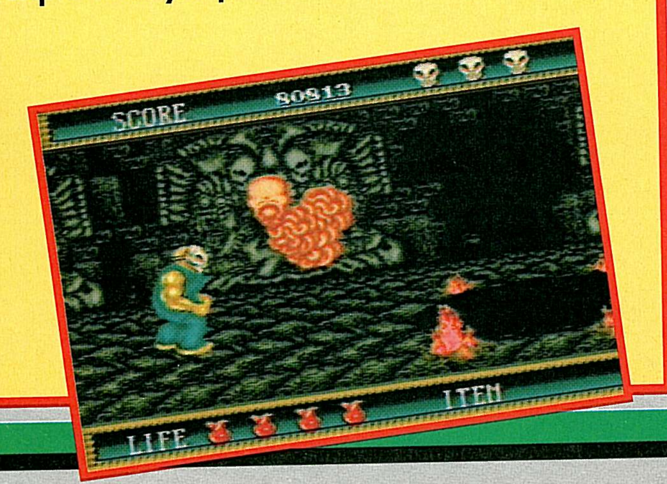
Felipe Ramallets Zamora de Ceuta ha conseguido, no sabemos aún cómo, llegar al final de Hook. Como nos cuenta, es bastante complicado vencer al malvado capitán, pero si lo acorraláis a un lado de la pantalla y le atacáis por la espalda con insistencia, al final cederá ante vuestro empuje y la victoria de este duelo personal será vuestra.

MEGA DRIVE



SPLATTERHOUSE 2

Si quieres eliminar al guardian del segundo nivel, si, ese que te está impidiendo continuar hacia otros niveles, he aquí el truco que nos remite Osorio Perramón Tonera de Cuenca, es muy pesado pero no hay otra forma de eliminar al maldito guardián. La base del éxito está en que corras y lo golpees simultáneamente, evitando todo aquello que te lance. En cada ataque deberás echarte hacia atrás y esperar que vuelva a por tí para continuar con tus golpes.
Después del continuo machaqueo, sus ojos explotarán y... ¡a otra cosa, mariposa!.



MASTER SYSTEM



ASTERIX

Si habéis recolectado cincuenta huesos, podréis entrar con Idefix a una sala de bonus en la que lograréis conseguir cantidad de bonos extra a costa de las burbujas que salen. Esto se puede aumentar cantidad según el orden en que se explotan. Recordando que las rojas se rompen con un toque, las amarillas con dos y las verdes con tres, dejando pasar las dos primeras rojas, la sexta amarilla y la uno y tres de las verdes, habrá premio especial para todos aquellos seguidores de "salvar a las mazorcas de maíz". Lo ha dicho Jorge Senegal Paracalle de Vigo.

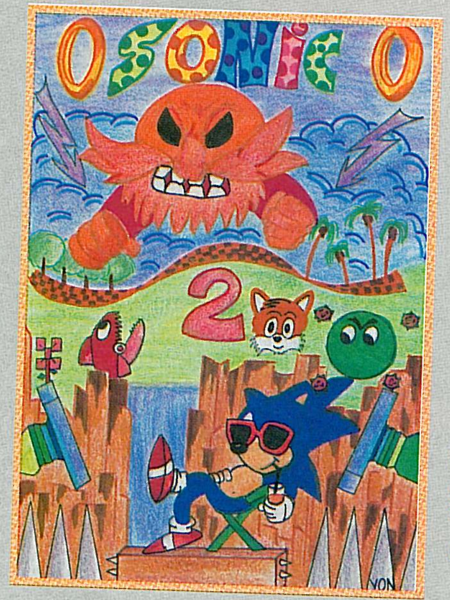


THE TRICK

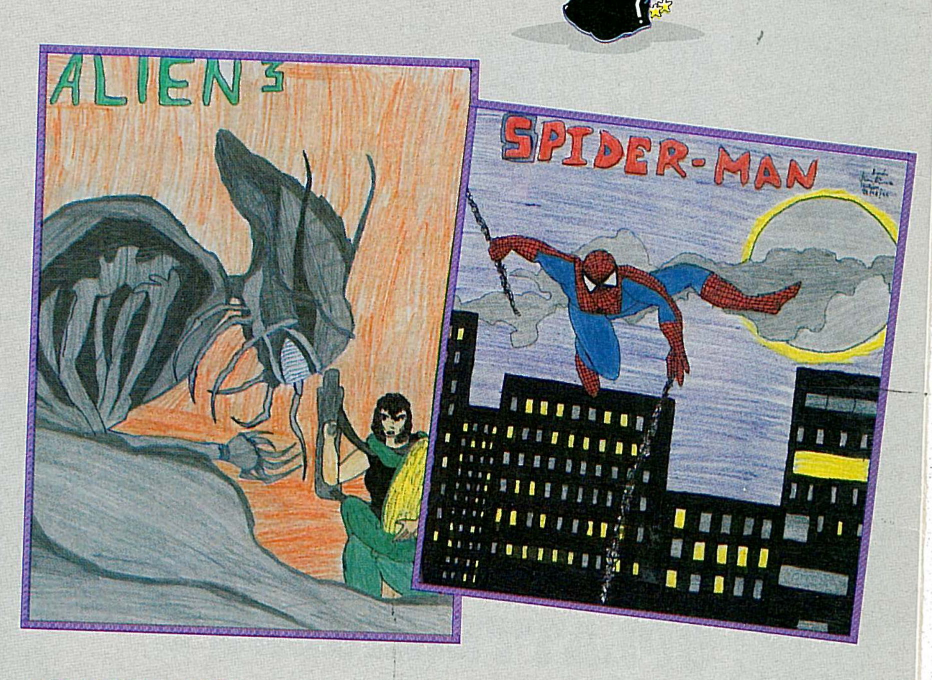
M Pasadas casi todas las fiestas navideñas, estamos seguros que para éste nuevo año, todos vosotros tendréis los cerebros totalmente preparados para enviarnos nuevas obras de arte que colmen nuestras aspiraciones visuales. Algunos amigos ya han comenzado a enviar sus magistrales creaciones, he aquí la prueba.

SOLO PARA ARTISTAS

THE TRICK



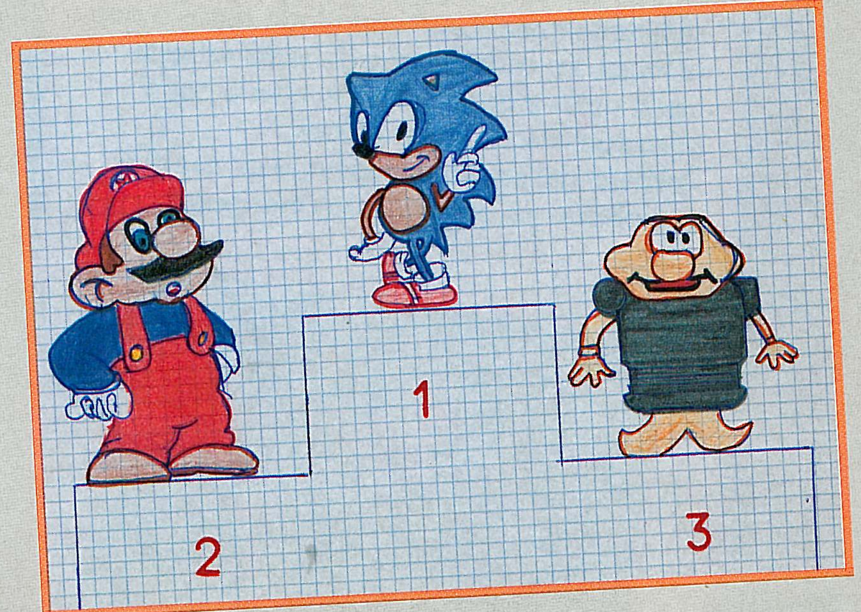
ROBOTNIK, ¡RABIA QUE RABIA!
Y no es para menos puesto que según parece ser, su erizado enemigo se ha permitido el lujo de marcarse unas vacaciones bastante cómodas junto a su querido compañero Tails. Respecto a Robotnik, pues que siga rabiando... Yon Asensio Roy de Santurce (Vizcaya).



HEROES Y TERROR.
La maléfica figura de Alien 3, el monstruo procreador de nuevos "bichos" posa con elegancia para nuestra revista junto a su cazadora implacable, Ripley. Del mismo modo, Spiderman se balancea de edificio en edificio para visualizar más de cerca cualquier anomalía maleante que se pudiera producir. Al fin y al cabo son los héroes y el terror...¡que mas da! Iván Martinez de Málaga.



EL MUNDO DE MARIO
Así se supone que debe de verse el mundo de nuestro colega Mario desde la pantalla. Obsérvese el tamaño del monitor y comenzaros a preguntar porqué aún papá no os ha comprado una tele así de grande para que quepan en ella todos los personajes posibles...¡menudo juego! Un colega de Asturias al que se olvido poner remite.



PODIUM DE PREFERENCIAS
Quien más y quien menos tiene una clasificación encerrada en su cabeza en cuanto a personajes de consolas se refiere. En esta ocasión un colega propuso este podium de preferencias con sus personajes favoritos... sin mala intención ¿eh? Jesús María Blanco Santana de Valladolid.

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

OK CONSOLAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

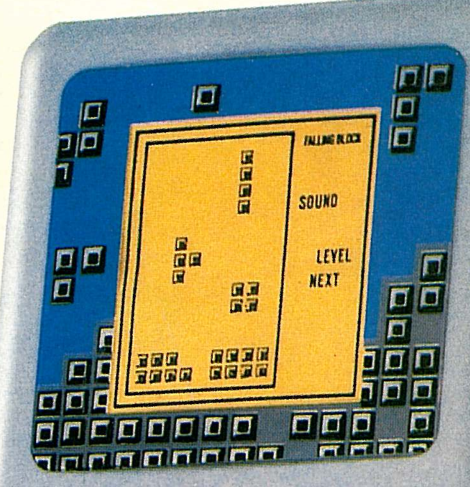
TAMAÑO NATURAL

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.





BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1^er^ apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO



Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:........................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
DESDE
8.600
+IVA
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45